

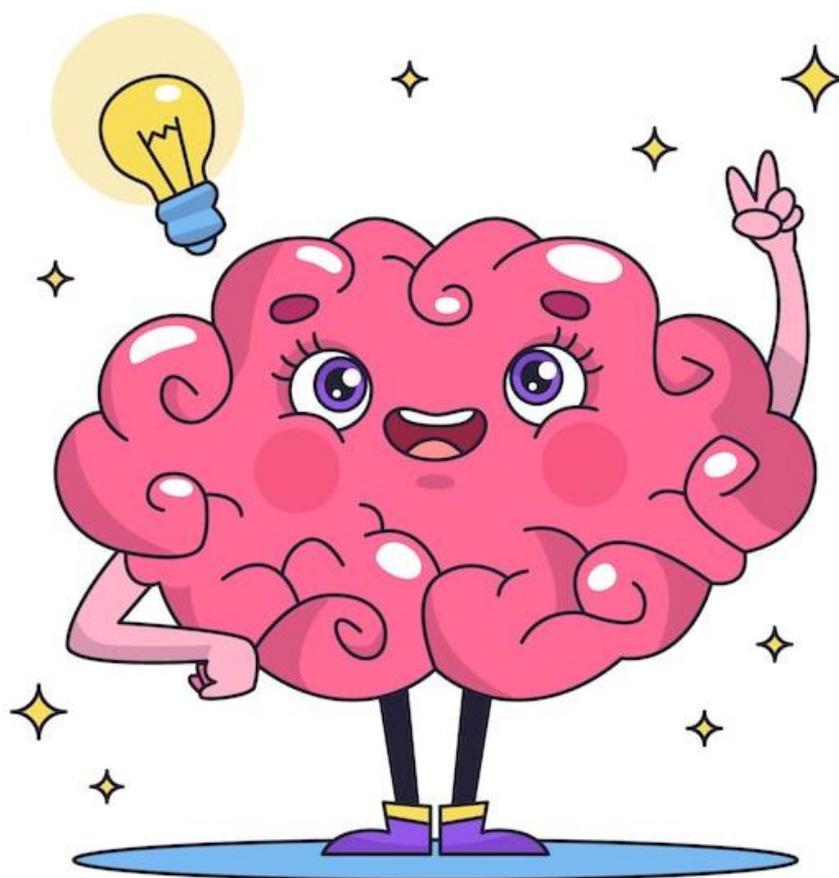
Capitolo 6. Linee guida per gli insegnanti

Capitolo 7. Linee guida per gli specialisti per il lavoro individuale

Capitolo 8. Linee guida per gli specialisti del lavoro di gruppo

Capitolo 9. Sostegno ai genitori

Capitolo 10. Migliori pratiche interculturali



www.freepik.com

Linee guida per gli insegnanti

6.1. Principi del lavoro transdisciplinare

La collaborazione tra discipline diverse per affrontare sfide complesse è nota come educazione transdisciplinare. Lavorare in modo interdisciplinare è particolarmente proficuo, in quanto gli studi sull'istruzione hanno dimostrato da tempo che gli studenti sono in grado di integrare meglio i concetti provenienti da diversi campi di studio e hanno una consapevolezza più profonda sia dell'ambiente in cui vivono sia delle conoscenze che stanno apprendendo. Il motivo è che l'apprendimento e l'integrazione di nuove informazioni con le conoscenze pregresse dipendono fortemente dal processo di associazione nel cervello. Pertanto, più collegamenti gli alunni riescono a fare tra le varie idee, più alto sarà il loro livello di comprensione e di apprendimento logico.

Ecco alcuni principi chiave per lavorare in modo transdisciplinare:

- ⊙ **obiettivi condivisi** - i collaboratori devono avere una comprensione comune del problema e obiettivi condivisi, concentrandosi sull'obiettivo più ampio piuttosto che sui confini disciplinari;
- ⊙ **comunicazione aperta** - una comunicazione efficace è essenziale per colmare i divari disciplinari, favorendo la comprensione e il rispetto reciproci;
- ⊙ **competenze diversificate** - coinvolgere esperti di vari settori per apportare prospettive e conoscenze diverse;
- ⊙ **flessibilità** - essere aperti ad adattare metodi e approcci di diverse discipline per adattarli al problema specifico;
- ⊙ **integrazione** - integrare le intuizioni e i risultati di più discipline per creare una comprensione olistica del problema;
- ⊙ **apprendimento continuo** - abbracciare una mentalità di apprendimento continuo ed essere disposti ad acquisire nuove competenze e conoscenze da altre discipline;
- ⊙ **approccio incentrato sul problema** - concentrarsi sulla soluzione di problemi del mondo reale piuttosto che rimanere entro i confini disciplinari;
- ⊙ **leadership interdisciplinare** - una leadership efficace è fondamentale per facilitare la

collaborazione, gestire i conflitti e guidare il processo transdisciplinare;

- ⊙ **rispetto per le differenze** - riconoscere e apprezzare le differenze di linguaggio, metodologie e prospettive tra le discipline;
- ⊙ **valutazione e riflessione** - valutare regolarmente i progressi e l'impatto del lavoro transdisciplinare, apportando le modifiche necessarie.

Soluzioni innovative a problemi impegnativi possono venire dal lavoro transdisciplinare, ma ci vogliono dedizione, adattabilità e disponibilità a superare i confini disciplinari.

6.2. Principi di lavoro con piccoli alunni con problemi comportamentali

Poiché i comportamenti al di fuori delle norme sociali possono causare problemi nella comunità e avere un impatto più ampio sull'ambiente sociale, l'istruzione scolastica dovrebbe affrontare anche l'intervento e la prevenzione di questi comportamenti.

Problemi comportamentali specifici che si manifestano negli anni della scuola primaria:

- ⊙ **instabilità dell'attenzione/deficit di attenzione** - spesso legato all'iperattività - l'alunno è costantemente in movimento, parla ad alta voce, risponde senza essere interrogato, disturba l'atmosfera di apprendimento della classe, causando a volte un'indisciplina generale; questi alunni non sono in grado di concentrare l'attenzione per lunghi periodi di tempo, si annoiano rapidamente e risolvono compiti di qualsiasi tipo in modo impulsivo;
- ⊙ **pigrizia/tendenza a evitare i compiti** - può avere un substrato organico, quando è caratterizzata da una diminuzione della capacità di studiare a causa di disturbi organici, difetti sensomotori, sovraccarico mentale, ecc. oppure può essere legata al carattere, quando si tratta di una tendenza a non svolgere deliberatamente i compiti scolastici o di altro tipo, come forma di opposizione allo sforzo intellettuale o fisico o a certe situazioni o regole, considerate ingiuste;
- ⊙ **la menzogna patologica** - ad eccezione dei casi di menzogna per evitare una punizione, spesso riscontrati nei bambini - questo comportamento è tipicamente dannoso e di solito è il risultato di una mancanza di autocontrollo, di povertà emotiva, di uno sviluppo inadeguato della personalità o di una deficienza mentale;

- ⊙ **negatività** - comprende l'espressione di un atteggiamento apparentemente ingiustificato di rifiuto di eseguire i compiti e di resistenza passiva o attiva alle richieste esterne o interne; questi alunni mostrano apatia, indifferenza, testardaggine, opposizione, ostinazione, distruzione di materiale scolastico o di giocattoli, ecc;
- ⊙ **aggressività** - si riferisce alla propensione di una persona a mettere in atto comportamenti violenti; questo comportamento può essere rivolto verso se stessi e definito atti auto-aggressivi (ad esempio, strapparsi i capelli, mangiarsi le unghie, ecc.) o verso gli altri e definito atti etero-aggressivi (ad esempio, violenza verbale, aggressione fisica, distruzione di proprietà, ecc.
- ⊙ **furto** - è caratterizzato dalla sottrazione fraudolenta di oggetti appartenenti a un'altra persona o addirittura alla scuola, siano essi di valore o meno; il furto può avvenire per diversi motivi: per necessità, per addestramento, per istigazione di altri, per mettere alla prova le proprie capacità, come reazione di imitazione o come atto di protesta o ritorsione.
- ⊙ **sintomi psicosomatici** - spesso a questa età l'ansia e la paura si riflettono in improvvisi disturbi somatici (ad esempio mal di pancia, mal di testa, nausea, ecc.), che vengono trattati con molta incredulità dagli adulti (genitori o insegnanti) anche se possono sembrare molto reali per i bambini.

Tutte le strategie di prevenzione e intervento della devianza scolastica precoce si concentrano sull'eliminazione o sulla riduzione dei fattori di rischio che contribuiscono a formare o ad avviare il comportamento deviante. La promozione di politiche sociali ed educative adatte a contrastare la devianza giovanile è un'altra di queste strategie, in quanto garantisce l'ambiente per lo sviluppo armonioso della personalità in crescita.

La casa, la classe o la società in generale possono essere oggetto di iniziative per fermare e combattere i comportamenti devianti. Le azioni principali da intraprendere per arginare i comportamenti devianti nelle scuole sono le seguenti:

- ✍ evitare il sovraccarico di lavoro, elaborando programmi analitici adeguati all'età e allo stadio di sviluppo intellettuale del bambino;
- ✍ rispettare le vacanze e i periodi di riposo, necessari per il recupero fisico e psicologico del bambino integrato nel sistema educativo;
- ✍ accettare la varietà delle personalità, degli stili e dei ritmi di apprendimento degli alunni e adattare i compiti e le richieste scolastiche alle capacità dei bambini, invece di aspettarsi

che tutti si comportino allo stesso livello e rispondano agli stessi metodi educativi,

- ✍ formare gli insegnanti incoraggiandoli a frequentare corsi e seminari di formazione e ad apprendere nuovi metodi e pratiche di insegnamento;
- ✍ educazione emotiva - i ragazzi devono essere aiutati a comprendere e gestire le proprie emozioni;
- ✍ consulenza per i genitori - la famiglia è il principale ambiente in grado di regolare le emozioni e i comportamenti dei bambini, ma anche le famiglie hanno bisogno di formazione e sostegno per farlo.

Va detto che tutti gli approcci complessi richiedono la collaborazione di esperti provenienti da diversi settori di attività. Pertanto, una componente cruciale dei programmi volti a prevenire e combattere i comportamenti devianti è lo sviluppo di team multidisciplinari.

Inoltre, gli educatori devono ricordare che i ragazzi che hanno già manifestato un comportamento deviante saranno tipicamente etichettati in modo negativo dai loro coetanei e dalla comunità, il che porta all'emarginazione e all'esclusione. Per dare ai bambini con problemi comportamentali l'assistenza necessaria a superare questa fase, è utile creare una rete di sostegno sociale. Queste reti possono svolgere un ruolo cruciale per il successo dei programmi progettati per affrontare i problemi comportamentali. Per evitare ulteriori disadattamenti scolastici e per favorire l'integrazione e il funzionamento scolastico dei bambini, questa rete dovrebbe includere anche gli insegnanti, i genitori e gli esperti.

6.3. Attività pratiche

Qualsiasi domanda che stimoli la riflessione dei bambini può aiutarli a diventare più intelligenti dal punto di vista emotivo.

La tecnica delle frasi incomplete è un modo molto accessibile e semplice per raggiungere diversi obiettivi di sviluppo nel lavoro individuale e di gruppo. Gli alunni devono completare le frasi iniziate dall'insegnante.

Questo approccio può essere applicato a diversi compiti e obiettivi di apprendimento, tra cui la sintesi delle attività, il superamento degli ostacoli, l'espressione delle emozioni e la promozione di dinamiche di gruppo positive. Può essere utilizzato sia nel lavoro di gruppo che in quello individuale, ma se lo utilizzate in un contesto di gruppo, non dimenticate di dare ai partecipanti la

possibilità di fermarsi in qualsiasi momento se l'argomento è troppo impegnativo, ad esempio.

Uno alla volta, gli alunni sono invitati dall'insegnante a completare le frasi fornite. L'insegnante offrirà agli alunni la possibilità di non parlare di un particolare argomento e non insisterà per ricevere un commento se non lo desiderano. Inoltre, l'insegnante non impedirà agli altri alunni di aggiungere qualcosa durante il completamento delle frasi. L'insegnante può suggerire di terminare un'altra frase quando l'argomento precedente ha fatto il suo corso. Il dialogo può assumere il tono di un discorso libero.

Esempi, per categorie di frasi:

- **descrivere i fatti:**
 - Durante il nostro lavoro, il mio compito era...
 - Il mio lavoro era...
 - Durante l'esecuzione dell'attività è successo...
- **descrivere i punti di forza:**
 - A mio parere, l'aspetto meglio realizzato dell'opera è stato...
 - Se dovessi rifare questo lavoro, lo rifarei sicuramente...
 - Ho fatto del mio meglio...
- **descrivendo le aree di miglioramento:**
 - A mio parere, l'aspetto peggiore del lavoro è stato...
 - La cosa che mi è andata peggio...
 - Se dovessi rifare questo lavoro, sicuramente lo farei in modo diverso...
- **raccogliere benefici educativi (questo tipo di frase può essere utilizzata in situazioni di insuccesso e difficoltà):**
 - Svolgere questo compito mi ha insegnato...
 - Il compito più impegnativo per me è stato... perché...
 - L'elemento del progetto che ha rappresentato una sfida per me è stato...
 - Questa difficoltà mi ha insegnato...
- **pianificare le loro prossime azioni:**
 - Secondo me, la prossima volta farò...
 - Il problema che cambierò nel prossimo progetto sarà...
 - Se dovessi scegliere una cosa in particolare da cambiare, sarebbe...
- **riassumere e aprirsi sulle emozioni:**
 - Infine, vorrei aggiungere che... (questa frase di solito rivela ciò a cui le persone tengono veramente e come si sentono)
 - Vorrei ringraziarvi per...
 - Il momento più toccante è stato...
 - La gioia più grande che mi ha suscitato...
 - L'aspetto più motivante del lavoro è stato...
- **costruire buone relazioni nel gruppo:**
 - Quello che ancora non sapete di me...
 - Mi piace molto il nostro gruppo per...
 - Il momento che mi è piaciuto di più nella "vita" del nostro gruppo è stato...
 - Vorrei ringraziare il gruppo per...
 - Vorrei scusarmi con tutti voi per...
 - Affinché tutti i membri del nostro gruppo si sentano meglio, mi impegno a...

AUTOSENSIBILIZZAZIONE



◎ Concentrarsi sulle emozioni e sul mondo interiore:

1. Come ti senti oggi? Riflessione sul proprio stato d'animo.

L'insegnante fornisce agli alunni le seguenti immagini di gesti e chiede loro di esprimere lo stato d'animo che li accompagna oggi. Pollice in su - è fantastico. Il pollice al centro (parallelo) è così così. Pollice in giù - è brutto.



è grande



quindi



è brutto

2. Dare un nome al proprio stato d'animo

L'insegnante chiede agli alunni di pensarci e di dire:

- che stato d'animo hanno in questo momento (felice, triste, imbarazzato, ecc.),
- se questa emozione è piacevole o spiacevole,
- cosa li ha messi di buon umore.

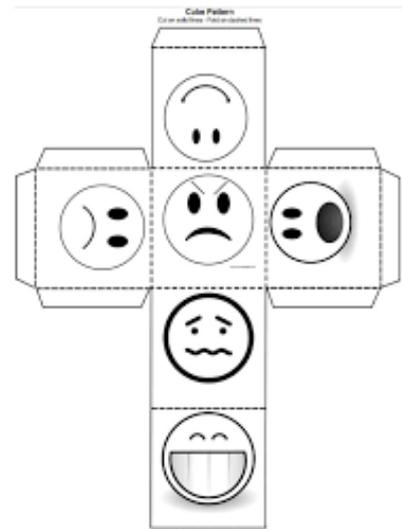
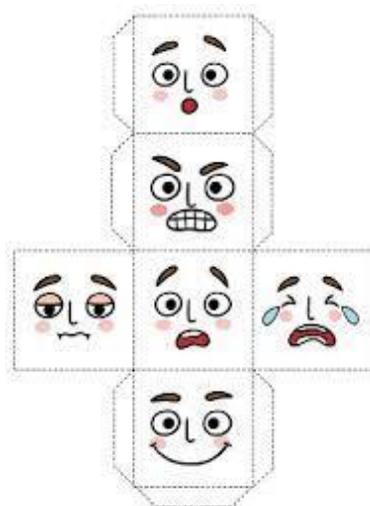
3. Il successo

L'insegnante chiede agli alunni di pensare al successo e di rispondere alle seguenti domande:

- Qual è il vostro successo nella classe di oggi (cosa siete riusciti a fare?).
- Che cosa ha trovato difficile?

4. Cubo dei sentimenti

L'insegnante invita gli alunni a sedersi in cerchio. Un alunno lancia un "dado dei sentimenti" (un grande cubo di cartone/plastica con raffigurati/scritti gli stati emotivi su ogni faccia: triste, gioioso, curioso, vergognoso, arrabbiato, calmo) e poi descrive i momenti in cui di solito prova il sentimento "scelto" dal dado. L'alunno successivo lancia il dado e ripete il compito.



5. In quali situazioni vi sentite

L'insegnante chiede agli alunni di pensare e condividere quali situazioni stanno provando: gioia, rabbia, tristezza, delusione, sorpresa, paura, ecc. A seconda dell'età, gli alunni possono disegnare o descrivere la situazione.

◎ **Concentrarsi sul corpo:**

6. Mostra le emozioni

L'insegnante chiede agli alunni di esprimere con le espressioni facciali: rabbia, tristezza, gioia, disgusto, vergogna, paura, sorpresa ecc.

7. Cosa provo quando...

L'insegnante fornisce esempi di situazioni diverse in cui gli alunni possono trovarsi, chiedendo loro di presentare le proprie emozioni con espressioni facciali e gesti.

Esempi di situazioni:

- ricevere un regalo;
- perdere il giocattolo preferito;
- I migliori amici che litigano;
- essere soli in una stanza buia.

8. Scatola delle emozioni

L'insegnante invita gli alunni a pescare carte con emozioni specifiche. Il loro compito è quello di assegnare i cartoncini a una casella nera (emozioni spiacevoli) o a una bianca (emozioni piacevoli) e di giustificare la loro decisione.

9. Danza

L'insegnante invita gli alunni a muoversi seguendo la melodia della musica:

- suoni bassi e lenti - che mostrano ad esempio tristezza, rabbia, paura.
- suoni alti e veloci - che mostrano, ad esempio, gioia e soddisfazione.

10. La mia cosa preferita

L'insegnante invita gli alunni a identificare e descrivere un oggetto di valore per loro. Spiegano la sua origine e il tipo di sentimenti associati a questo oggetto. Si può utilizzare la seguente istruzione:

"Ognuno di noi ha qualcosa di particolarmente importante e prezioso. Ci piace usarlo o semplicemente guardarlo. Oggi abbiamo l'opportunità di parlare delle cose che sono importanti per voi. L'argomento della breve conversazione di oggi è "La mia cosa preferita". Forse avete alcune cose importanti per voi. Alcune le avete da molto tempo, altre le avete ricevute di recente. Vorrei invitare ciascuno di voi a parlare di qualcosa che è importante per voi e di ciò che vi fa apprezzare. Forse vi è stato regalato da qualcuno che vi piace o che amate o forse avete raccolto dei soldi per acquistarlo facendo dei lavori extra a casa. Può trattarsi di qualcosa che vi piace indossare, con cui giocate o lavorate, o semplicemente di un oggetto che sta bene nella vostra stanza. Pensateci un attimo".

Domande per la discussione:

- Cosa rende speciali certe cose per noi?
- Pensate che sia importante avere le nostre cose preferite? Perché? Perché no?
- Cosa avete imparato su di voi oggi durante la discussione di gruppo?

AUTOGESTIONE

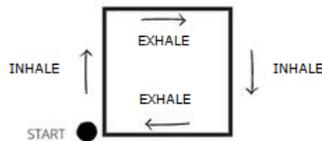


1. Respiro profondo

L'insegnante dà agli allievi le seguenti istruzioni e chiede loro di inspirare ed espirare profondamente per alcune volte:

"Chiudete gli occhi, fate un respiro profondo e poi lasciate uscire lentamente l'aria. Concentratevi sul movimento del petto e cercate di non pensare ad altro. Se nella vostra testa c'è una corsa di pensieri, riconosceli, ma non focalizzatevi su di essi, lasciateli andare, concentrandovi invece sul respiro".

I can breathe a square



2. Respirazione - sensazioni del corpo

L'insegnante dà agli allievi le seguenti istruzioni e chiede loro di inspirare ed espirare profondamente per alcune volte:

"Iniziare a respirare lentamente. Quando ispirate, contate fino a 6 e poi espirate lentamente, lasciando che la tensione accumulata sfugga all'esterno. Osservate come l'aria entra nel vostro corpo e gli dà la forza di vivere e poi notate come rilasciate all'esterno le tensioni inutili mentre espirate".

3. Tensione muscolare - concentrarsi sulle sensazioni del corpo

L'insegnante avvia un'attività di rilassamento e invita gli allievi a stringere i pugni e poi a scioglierli.

I can clench my fist and then loosen it



4. Abbraccio a farfalla - abbassare la tensione

L'insegnante invita gli alunni a svolgere un'attività di movimento e dà le seguenti istruzioni:

- Sedetevi, chiudete gli occhi e immaginate un luogo tranquillo e bello. Ad esempio, la riva del mare, la foresta, un prato.
- Immaginate di essere lì.
- Concentratevi sui suoni che sentite in questo luogo, sugli odori che percepite, su ciò che sentite sotto i vostri piedi o sotto le vostre dita.
- Incrociate le braccia sul petto e toccate le braccia con le mani. Abbracciatevi. Immaginatevi

sempre in questo luogo di pace e bellezza. Cosa sentite? Cosa sentite?

5. Ritmo cardiaco

L'insegnante chiede agli alunni di svolgere la seguente attività:

- *Mettete la mano destra sul cuore e concentratevi sul suo battito.*
- *Pensate al fatto che in questo momento sta pompando il sangue a tutte le cellule del vostro corpo per permettervi di fare molte cose diverse.*
- *Cercate di concentrare tutta la vostra attenzione sulle sensazioni del vostro corpo.*

6. Albero - rilassamento muscolare

L'insegnante chiede agli alunni di svolgere la seguente attività:

- *Siate come un albero. State in piedi e chiudete gli occhi.*
- *Immaginate di essere un albero possente che cresce dal terreno.*
- *Lasciate che le mani pendano liberamente. Immaginate che siano rami che si muovono in un leggero vento. Ma ricordate che il tronco dell'albero è solido e resistente al vento.*
- *Concentratevi sulle sensazioni del vostro corpo.*
- *Aprire gli occhi, guardatevi lentamente intorno, siete di nuovo voi stessi.*

7. Conto alla rovescia

L'insegnante chiede agli alunni di contare all'indietro da 10 a 0 (per gestire l'intensità delle emozioni).

I can count backwards

10,9,8,7,6,5,4,3,2,1,0

8. Colori ambientali

L'insegnante chiede agli alunni di cercare oggetti di colore diverso nella stanza.

**I can look for colors in the
environment**



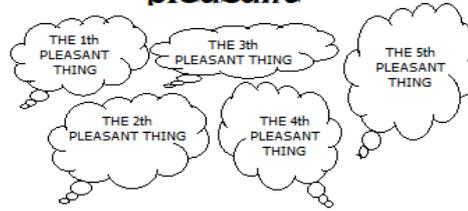
I'LL FIND SOMETHING:
BLUE, PURPLE, YELLOW, GREEN, RED, BLACK

I'LL FIND SOMETHING _____

9. Pensare a qualcosa di piacevole

L'insegnante chiede agli alunni di creare un elenco con le cose che gli piacciono. L'insegnante li incoraggia a trovarne il maggior numero possibile.

**I can think of something
pleasant**



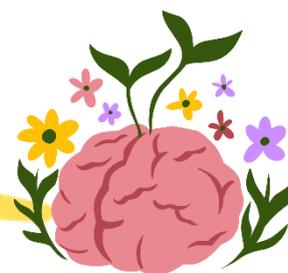
10. Suoni

L'insegnante inizia un esercizio con un gong (se non è disponibile un gong, si può usare una corda di chitarra o gli utensili da cucina più sonori o due coperchi di metallo). L'insegnante colpisce il gong. I bambini ascoltano attentamente la vibrazione del suono. Quando non si sente nulla, alzano la mano. Rimangono in silenzio per un altro minuto e ascoltano attentamente tutti gli altri suoni che si presentano. Infine, a turno, parlano di ogni suono che hanno notato durante quel minuto.



www.freepik.com

CONSAPEVOLEZZA SOCIALE



1. Conduttore

L'insegnante chiede a un alunno di uscire dalla stanza (o di voltare le spalle ai compagni) e ne sceglie un altro come direttore d'orchestra, che mostrerà come suonare vari strumenti. Gli altri alunni hanno il compito di imitare il conduttore, che di tanto in tanto cambia lo strumento mostrato. Il compito dell'alunno che è stato mandato fuori è quello di osservare attentamente il gruppo e indovinare chi è il direttore d'orchestra del gruppo.

2. Chi ha cambiato posto?

L'insegnante invita gli alunni a guardare chi è seduto dove. Un alunno esce dalla stanza (o volta le spalle agli altri). L'insegnante indica le persone che si cambiano nel modo più silenzioso possibile. Il compito consiste nell'indovinare quali alunni si sono scambiati di posto.

3. Chi è come me?

L'insegnante chiede agli alunni di ricordare chi dà le loro stesse risposte. L'insegnante dà il comando "per far alzare quelle persone che...": hanno fratelli maggiori, amano la pizza, hanno un gatto, hanno gli occhi verdi, amano gli spinaci, hanno un telefono a scuola, preferiscono i giochi da tavolo a quelli al computer, giocano a basket, sanno nuotare ecc.

Alla fine del gioco, l'insegnante sceglie gli alunni che devono indicare le persone della classe che hanno dato la stessa risposta.

4. Naso a lampada

L'insegnante chiede agli alunni di guardarlo e di ascoltare i comandi. L'insegnante darà istruzioni sia verbali (dicendo: "naso" o "lampada") sia non verbali (indicando il proprio naso o il soffitto). Il compito degli alunni è quello di reagire in modo appropriato alle parole, puntando il dito su ciò che l'insegnante dice. Al comando "naso", indicano il loro naso. Al comando "lampada", indicano il soffitto. È importante che i partecipanti guardino costantemente l'insegnante. Il conduttore può indicare lo stesso luogo del comando pronunciato o uno diverso. Chi sbaglia esce dal gioco o prende il comando del gioco.

5. Stop-go, su-giù che cambiano significato

L'insegnante invita gli alunni a girare intorno alla stanza. L'insegnante dà dei comandi e gli alunni devono reagire in modo appropriato. Le fasi dell'esercizio sono quattro:

- fase I - il comando "stop" significa stop e il comando "vai" significa vai;
- fase II - inversione dei significati: il comando "stop" significa andare e il comando "vai" significa fermarsi;
- fase III - ai significati invertiti delle parole "vai" e "fermati" introduciamo i comandi "su" - gli alunni devono saltare o alzare le mani in alto, e "giù" - gli alunni devono piegare le ginocchia o accovacciarsi;
- fase IV - tutti i comandi hanno significato invertito.

6. Specchio

L'insegnante invita gli alunni a lavorare a coppie. Un alunno sarà uno specchio e l'altro sarà colui che si guarda in questo specchio vivente. La persona che si guarda allo specchio richiama alla mente un'emozione (ma non la dice ad alta voce) e chiede allo specchio: "Specchio, dimmi, qual è la mia emozione?". Lo specchio cerca di indovinare le emozioni dell'altro e di mostrarle con gesti, espressioni facciali o, in caso di difficoltà, di descriverle a parole. Quando la persona che si guarda allo specchio si sente compresa, le pupille cambiano posto.

7. Senti il mio ritmo

Questa attività è mirata a sviluppare la capacità di concentrarsi sull'altra persona, a migliorare la risonanza con lo stato emotivo del partner e a sviluppare l'espressione motoria.

Materiale necessario: registrazione di musica classica, apparecchiatura di riproduzione.

L'insegnante invita gli alunni a lavorare a coppie e a mettersi l'uno di fronte all'altro. L'insegnante accende la musica. Una persona farà dei movimenti liberi a ritmo di musica e l'altra cercherà di imitare i movimenti del compagno come in un'immagine speculare. Dopo un po', i partecipanti si scambiano i ruoli. Il gioco può essere ripetuto cambiando la composizione delle coppie.

Dopo l'attività, gli alunni saranno invitati a condividere le loro riflessioni:

- Quali associazioni ed emozioni sono state evocate in loro dalla musica? I partner della coppia hanno provato sentimenti simili?
- Come si sono sentiti nel ruolo di "specchio", se è stato difficile per loro adattare i movimenti al modo di esprimersi del partner?
- Hanno notato cambiamenti nella loro capacità di adattarsi al ritmo del partner durante la durata dell'esercizio?

8. Cosa prova?

L'insegnante mostra agli alunni alcune immagini con diversi personaggi e diverse emozioni. Gli alunni nominano le emozioni dei personaggi raffigurati nelle immagini e spiegano cosa potrebbe essere successo prima (cosa ha causato la situazione) e se l'emozione è piacevole o spiacevole.

Per un livello di complessità più elevato, l'insegnante può chiedere agli alunni di pensare a ciò che dovrebbe accadere per la persona o le persone nell'immagine affinché si sentano diverse.

Per un livello di complessità inferiore, l'insegnante può scaricare rappresentazioni grafiche di diverse emozioni, in modo che i bambini possano confrontarle con le espressioni dei personaggi e scegliere quella appropriata.

9. Autografo di King Kong

L'insegnante divide i partecipanti in gruppi (massimo 8 persone). Ogni gruppo deve proporre una persona/un personaggio di cui vorrebbe ottenere l'autografo: King Kong, Johnny Depp, ecc. Ogni gruppo sceglie tre persone che saranno bendate: due di loro tengono un grande foglio di carta in verticale e la terza persona in piedi di fronte a loro tiene il pennarello immobile. Il resto del gruppo deve impartire abilmente dei comandi (su, giù, destra, sinistra ecc.) alle persone che tengono il foglio, in modo da creare una firma. Vince il gruppo che lo fa più velocemente o in modo più simpatico.

Materiale necessario: fogli di carta A3 o più grandi (uno per ogni gruppo), pennarelli, bende.

10. Disegnami qualcosa

L'insegnante invita gli alunni a indossare gli occhi bendati mentre disegnano un oggetto dato dall'insegnante. Tuttavia, la cosa importante è che le istruzioni siano scritte in un modo specifico: un ordine casuale dei componenti. Per esempio, le istruzioni per disegnare un cavallo possono essere:

- disegnare la gamba anteriore sinistra,
- disegnare la testa,

- disegnare una coda.

Dopo aver disegnato, i partecipanti condivideranno le loro opere con il gruppo.

Una modifica interessante di questa attività può essere quella di dividere il gruppo in coppie e metterle schiena contro schiena: una persona dà le istruzioni e l'altra disegna. Gli effetti saranno simili. In questo modo, l'insegnante potrà osservare la comunicazione mentre i ragazzi eseguono l'esercizio e discuterne ulteriormente con loro alla fine dell'attività.

11. Cambiare la prospettiva

L'insegnante assegna agli alunni un compito per osservare le cose che li circondano. Se i bambini sono riluttanti a partecipare a questa attività e non sanno come comportarsi, si può dare loro un compito semplice: ad esempio, possono contare quante finestre ci sono nella stanza o quante persone hanno i capelli castani. Al segnale dell'insegnante - ad esempio un battito di mani - gli alunni cambiano prospettiva: si accovacciano, si sdraiano sulla schiena e guardano in alto, si chinano in avanti e guardano tra le gambe, salgono su una sedia e guardano tutto dall'alto in basso, coprono un occhio, coprono un orecchio ecc.

Nella fase successiva di questo esercizio, l'insegnante divide gli alunni in due gruppi. I gruppi, assumendo prospettive diverse, si osservano a vicenda; ad esempio, il primo gruppo di bambini sta in piedi sulle sedie, mentre il secondo si accovaccia sotto.

L'insegnante può quindi porre le seguenti domande e aiutare i bambini a trarre conclusioni dalle loro osservazioni (inoltre, l'insegnante dovrebbe aiutare a implementare le idee dei bambini insieme):

- *Quali altre prospettive vi piacerebbe provare per guardare ciò che vi circonda?*
- *Cosa si può vedere da una prospettiva diversa?*
- *Cosa avete potuto osservare durante il gioco?*
- *Quali nuove esperienze avete fatto in questo gioco?*
- *Vi siete sentiti diversi dal solito?*
- *Come vi siete sentiti quando avete guardato gli altri o quando siete stati guardati?*

12. Presentate il vostro vicino

L'insegnante invita gli alunni a sedersi o a stare in piedi in cerchio; essi contano fino a 2 alternativamente. Gli alunni con il numero 1 ruotano a sinistra, mentre quelli con il numero 2 ruotano a destra. Poi, a coppie, parleranno tra loro di sé per qualche minuto. Dopo qualche minuto, ognuno presenta la persona con cui stava parlando.

Il gioco può essere utilizzato anche in un gruppo che si conosce bene. In questo caso, si può saltare la conversazione a coppie e ognuno presenta il proprio compagno come meglio crede. La presentazione può essere diversificata con istruzioni aggiuntive per gli alunni: ad esempio, presentare i lati positivi della persona di cui si parla, parlare dell'esperienza comune più interessante, ecc.

GESTIONE DELLE RELAZIONI



1. *Vaso di buone azioni*

L'insegnante invita ogni alunno a pescare da un barattolo un foglio con un'idea per compiacere o fare una cosa buona per un'altra persona. Il compito è quello di mettere in pratica questa idea entro un tempo specifico, concordato con l'insegnante (ad esempio, un giorno, due giorni, fino alla lezione successiva, ecc.)

2. *Saluti in modi diversi*

L'insegnante stabilisce un saluto diverso per ogni giorno della settimana e gli alunni lo praticano:

- **Lunedì** - uno sguardo negli occhi (in silenzio)
- **Martedì** - un cenno (in silenzio)
- **Mercoledì** - ammiccamento
- **Giovedì** - un arco o una parola in un'altra lingua
- **Venerdì** - batti il cinque

3. *Punti di contatto*

L'insegnante invita gli alunni a muoversi liberamente nella stanza mentre la musica suona o mentre l'insegnante batte il ritmo. Nel momento in cui la musica si ferma, l'insegnante o un altro leader designato dà il comando: ad esempio, 3 persone, 5 punti di contatto.

Il primo numero indica sempre la dimensione del gruppo in cui gli alunni devono raggrupparsi. Il secondo numero indica quanti punti di contatto deve avere il gruppo nel suo complesso con il terreno. Per esempio, se un gruppo di 3 persone deve avere 5 punti di contatto, una persona del gruppo può stare in piedi su una gamba sola e gli altri su entrambe le gambe.

I punti di contatto possono essere: piedi, ginocchia, gomiti, mani, dita - ciascuno separatamente, ecc.

Dopo aver verificato la correttezza del compito eseguito, gli alunni ricominciano a muoversi nella stanza a ritmo di musica. L'animatore designato deve indicare ogni volta un comando diverso e deve puntare a gruppi sempre più numerosi.

4. *Coniglietti*

L'insegnante invita gli alunni a sedersi in cerchio. A partire dall'insegnante, il gruppo conta fino all'ultimo membro del gruppo. Ognuno deve ricordare il proprio numero. L'insegnante inizia il gioco: porta le mani alla testa e le agita, imitando il movimento delle orecchie del coniglio. Gli alunni seduti accanto all'insegnante, a destra e a sinistra, imiteranno lo stesso movimento dell'orecchio agitato con una mano, quella più vicina all'insegnante.

L'insegnante inizia e dice: "Il coniglietto numero 1 saluta il coniglietto numero 5". Quando viene chiamato, il coniglietto numero 5 agita le orecchie e dice: "Coniglietto numero 5 qui. Grazie per i saluti al coniglietto numero 1 e saluti al coniglietto numero...". Il gruppo deve rimanere vigile e attento per reagire e agitare un solo orecchio quando viene chiamato il numero del vicino immediato: per esempio, se viene chiamato il coniglietto numero 5, lui/lei imiterà il movimento delle orecchie con due mani, mentre i coniglietti con i numeri 4 e 6 imiteranno l'agitazione delle orecchie con la mano più vicina al coniglietto numero 5.

5. Tunnel

L'insegnante invita gli alunni a mettersi in piedi a coppie una di fronte all'altra, in una lunga fila. I compagni delle coppie tengono le mani leggermente sollevate, in modo da formare un tunnel tra le coppie. Una persona deve rimanere senza coppia e deve entrare in un lato del tunnel correndo verso l'estremità opposta. Prima di raggiungere la fine, questa persona deve afferrare la mano di un'altra e rompere la coppia, trascinandola nel tunnel; quando raggiungerà la fine del tunnel, si allineerà vicino alle altre coppie. Il partner rimanente deve quindi correre all'esterno ed entrare nel tunnel afferrando la mano di un'altra persona e ripetendo le azioni. Più l'attività è vigile, più i partecipanti devono essere concentrati.

6. A cosa sto pensando?

L'insegnante invita uno degli alunni a scegliere (senza dirlo a voce alta) un oggetto dalla stanza (ad esempio un quaderno) e a dire: "Il mio oggetto inizia con la lettera Z". Gli altri devono indovinare l'oggetto. Se non indovinano entro 1-2 minuti, l'allievo rivela la seconda lettera. Dopo che il gruppo ha indovinato l'oggetto, un altro allievo sceglierà il prossimo oggetto da indovinare.

7. Indovina la fronte: chi/cosa sono?

L'insegnante fornisce a ogni alunno un foglio di carta con il nome di una persona famosa, di un personaggio o anche di un oggetto. Gli alunni non possono leggere questi foglietti! Ogni giocatore deve attaccare il biglietto sulla fronte. Ponendo domande la cui risposta è "sì" o "no" al resto dei partecipanti, gli alunni devono indovinare chi/cosa sono (ad esempio: "Sono una donna?", "Sono fatto di legno?" ecc.)

Si possono preparare in anticipo dei cartoncini o dei bigliettini con personaggi/oggetti, oppure ogni partecipante ne scrive uno su un foglietto e poi lo consegna alla persona seduta alla sua destra, oppure si possono mescolare tutti i bigliettini in una scatola e ogni alunno ne estrae uno.

Materiali: cartoncini, nastro adesivo, penne.

8. Motto

L'insegnante chiede agli alunni di lavorare a coppie. Il loro compito è quello di trovare uno slogan o un motto che li descriva al meglio. Poi le coppie vengono unite in gruppi di 4, mentre devono trovare un punto in comune tra i motti precedenti e trovarne uno nuovo che descriva al meglio il loro gruppo. Poi i gruppi di 4 alunni vengono uniti in gruppi di 8 e così via. L'attività continua allo stesso modo finché tutti i piccoli gruppi non si sono uniti in un unico grande gruppo.

Il gioco può essere utilizzato sia come riscaldamento per le attività creative sia come attività mirata a trovare valori comuni tra i membri del gruppo. In quest'ultimo caso, l'insegnante può osservare il modo in cui gli alunni parlano delle loro idee, la loro volontà di raggiungere il consenso o la loro riluttanza a lasciar perdere la propria idea e può sottolineare alcuni aspetti per migliorare le dinamiche di gruppo alla fine dell'esercizio (ad esempio, la necessità di tolleranza e flessibilità quando si lavora in gruppo, la necessità di ascoltare e rispettare le opinioni degli altri, ecc.)

Un'altra variante di questo esercizio consiste nell'utilizzare le immagini come punto di partenza: ogni alunno sceglierà da una pila un'immagine che lo definisce meglio, poi a coppie e in piccoli gruppi i partecipanti dovranno trovare elementi comuni nelle loro immagini, finché, nell'ultima fase, dovranno trovare un titolo o una definizione del gruppo riunendo tutti gli elementi comuni che hanno trovato lungo il percorso.

9. Cosa si può fare?

Utilizzando il principio del "brainstorming", l'insegnante chiede agli alunni (individualmente o in piccoli gruppi) di proporre e scrivere il maggior numero di usi per un oggetto specifico (ad esempio, un libro, una matita, una gomma, una palla, lattine vuote di cibo, un pianoforte, ecc. - può essere scelto qualsiasi oggetto) che riescono a trovare in un tempo limitato (ad esempio, 5-7 minuti).

L'insegnante deve incoraggiarli a pensare fuori dagli schemi e a trovare anche usi insoliti.

L'obiettivo principale dell'esercizio è stimolare la creatività e il pensiero divergente.

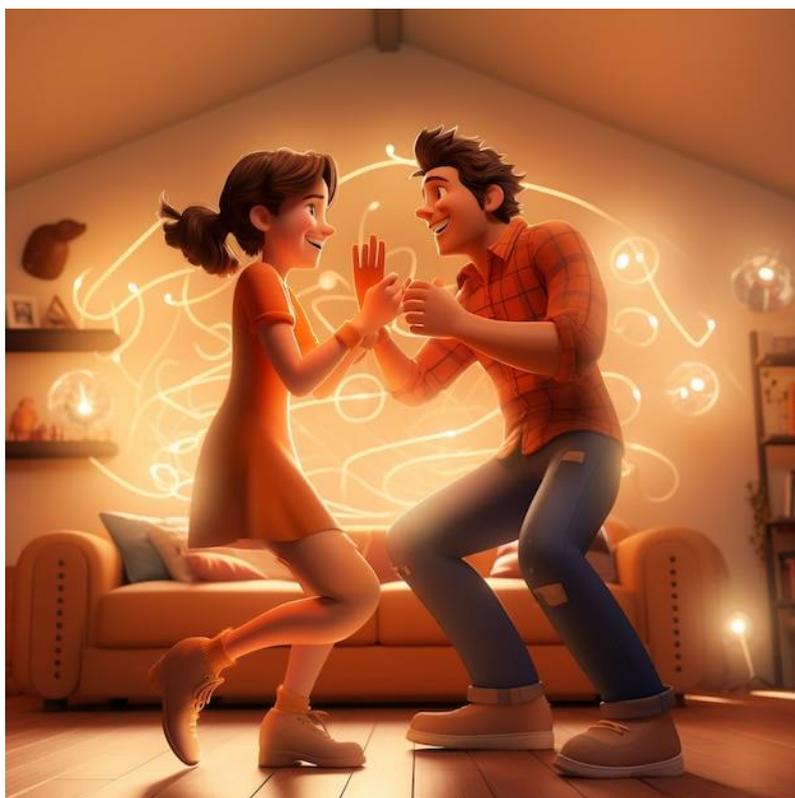
10. Ese?

L'insegnante chiede agli alunni di analizzare, individualmente o in piccoli gruppi, le conseguenze di/ciò che accadrebbe se si verificasse una situazione straordinaria, che di solito è l'opposto di ciò che è reale nella vita di tutti i giorni. L'insegnante deve incoraggiarli a trovare il maggior numero possibile di conseguenze e a non scartare le idee insolite. Poi, i ragazzi sono invitati a condividere le loro idee con il gruppo.

Esempi di situazioni straordinarie:

- se le scarpe non fossero ancora state inventate;
- se l'umanità non avesse bisogno di sedersi;
- se le invenzioni fossero vietate;
- se la scuola dell'obbligo fosse abolita;
- se l'aspettativa di vita umana fosse raddoppiata.

L'obiettivo principale dell'esercizio è stimolare la creatività, il pensiero divergente e la flessibilità.



www.freepik.com